Diplomado

Expresión Gráfica y Artística



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Expresión Gráfica y Artística

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/expresion-grafica-artistica**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

El avance gráfico en los videojuegos es imparable. Con motores cada vez más potentes y tecnologías que permiten un realismo antes impensable, la labor del diseñador gráfico de un videojuego se vuelve más exigente que nunca a la hora de representar figuras humanas y realistas. Este programa capacita al alumno para abordar todo el proceso de creación de personajes y escenarios desde cero, empezando por el boceteo y terminando con la concepción de personajes realistas o de estilo cartoon. Además, el egresado tendrá las competencias suficientes para elaborar un buen portfolio profesional con el que mejorar sus perspectivas laborales.





Gracias a este Diplomado no habrá figura humana o animal que se te resista. Matricúlate ya y eleva el nivel de tu portfolio profesional"

Los jugadores de videojuegos demandan personajes, escenarios y entornos gráficamente mejores. Ya sea en un estilo más caricaturesco o en un contexto realista, los nuevos avances en software y hardware gráfico permiten una representación fidedigna de cualquier ambientación imaginable.

Así, la primera línea de batalla en esta cuestión la ocupan los diseñadores gráficos, que deben presentar trabajos de alta calidad para cumplir las expectativas de los consumidores. Los conocimientos para llegar a ese nivel de habilidad son complejos y variados, comprendiendo las luces, el color y texturas de los objetos a representar. También es necesaria una correcta composición y movimiento que denoten el realismo exigido actualmente.

Este Diplomado instruye al alumno en todo el proceso de la Expresión Gráfica y Artística, desde el propio boceteo y proporciones tanto humanas como animales, así como plasmar dichas ideas y perfeccionarlas en un soporte digital. Al finalizar la enseñanza, el alumno podrá producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales, así como representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana.

Además, la capacitación se imparte de forma 100% online, lo que permite al alumno máxima flexibilidad a la hora de estudiar el contenido. Eliminando la necesidad de asistir a un centro físico o ajustarse a unos horarios prefijados, el alumno puede adaptar este Diplomado en Expresión Gráfica y Artística a sus necesidades personales, laborales o familiares.

Este **Diplomado en Expresión Gráfica y Artística** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- Desarrollo del proceso completo de creación de personajes y ambientaciones, incluyendo la elaboración y metodología para crear un buen portfolio profesional
- Contenido con un fuerte apoyo audiovisual, facilitando la adquisición de los conocimientos impartidos
- Ejercicios prácticos con los que autoevaluar el aprendizaje
- Metodologías modernas e innovadoras adaptadas a los nuevos tiempos
- Temario elaborado por expertos en la materia
- Disponibilidad total de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo con conexión a internet

Aprenderás a abordar el complejo proceso de creación de personajes y entornos, mejorando tu capacitación laboral para trabajar en la industria que te apasiona”

Conoces a los personajes que han marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos. Tú puedes ser el diseñador del próximo Link y empezar una nueva leyenda"

Llevas jugando con ellos durante incontables aventuras. Ahora es el turno de que aprendas cómo nacen los personajes que más te gustan, desde sus bocetos hasta que se hacen realidad.

Con este Diplomado en Expresión Gráfica y Artística serás capaz de darle un giro de 180º a tu portfolio y ponerlo sobre la mesa de las mejores empresas del sector.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo de este Diplomado en Expresión Gráfica y Artística es capacitar a su alumno para abordar la creación de personajes y ambientaciones de calidad, comprendiendo los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. Así, se instruye al alumno para el uso de herramientas gráficas e informáticas con las que producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.





Tú quieres crear los personajes y entornos que enamoran a millones de jugadores en todo el mundo. TECH te va a ayudar a conseguir ese objetivo"

Objetivos generales

- Estudiar la perspectiva del dibujo y los distintos métodos de encaje para figuras humanas y animales
- Analizar como inciden las luces, el color, las texturas y el movimiento en la calidad del trabajo gráfico
- Aprender a componer de forma correcta entornos realistas y visualmente atractivos
- Explorar los diferentes recursos gráficos digitales, así como los soportes digitales más usados
- Profundizar en la concepción de personajes y ambientación para videojuegos
- Formar un portfolio profesional que recoja y muestre todas las capacidades del alumno





Objetivos específicos

- Conocer la teoría y armonía del color para saber cómo es percibido
- Desgranar todos los elementos que componen un buen escenario para videojuegos
- Comprender el uso de las diferentes herramientas de software para crear y retocar imágenes y estructuras volumétricas, haciendo especial hincapié en Adobe Photoshop
- Diferenciar la concepción de un personaje y ambientación cartoon de un personaje y ambientación realistas

Te convertirás en el mejor experto en creación de entornos y personajes para videojuegos gracias a tu esfuerzo y los conocimientos de este Diplomado"

03

Estructura y contenido

El temario del Diplomado en Expresión Gráfica y Artística ha sido elaborado por un equipo docente experto en la materia, siguiendo los criterios y exigencias de la industria del videojuego. Se ha estructurado el contenido en un único módulo, con 10 temas que cubren todas las competencias necesarias y facilitan la labor de estudio del alumno.





Todo lo que necesitas saber sobre la Expresión Gráfica y Artística en los videojuegos estructurado de una forma clara, concisa y sencilla”

Módulo 1. Expresión Gráfica y Artística

1.1. Dibujo y perspectiva
- 1.1.1. El dibujo a mano alzada o sketch. Importancia de bocetar
- 1.1.2. La perspectiva y métodos de representación espacial
- 1.1.3. Proporciones y métodos de encaje: La figura humana
- 1.1.4. Proporciones y métodos de encaje: La figura animal

1.2. Luces y color
- 1.2.1. El claroscuro: Luces y sombras
- 1.2.2. Teoría del color y pintura. Cómo se percibe el color
- 1.2.3. Herramientas plásticas para creación de contrastes
- 1.2.4. Armonía del color. Tipos de armonía del color

1.3. Texturas y movimiento
- 1.3.1. Texturas y métodos de representación de materiales
- 1.3.2. Análisis de obras con textura
- 1.3.3. Representación de acciones y movimiento
- 1.3.4. Análisis de obras en movimiento

1.4. Composición
- 1.4.1. Aspectos estructurales de la imagen: el punto, la línea y el plano
- 1.4.2. Leyes de Gestalt
- 1.4.3. Operaciones formales: desarrollo de la forma a partir de conceptos
- 1.4.4. Ritmo, estructura, escala, simetría, equilibrio, tensión, atracción y agrupamiento
- 1.4.5. Patrones

1.5. Aproximación al entorno iconográfico digital
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. Verificación del ámbito generador de la iconografía digital
- 1.5.3. Adopción de nuevos arquetipos iconográficos digitales
- 1.5.4. La estética y la función como conceptos derivados del uso de la máquina

1.6. Análisis de recursos gráficos digitales. Imagen de síntesis
- 1.6.1. Tipologías iconográficas digitales: imágenes recicladas e imágenes sintéticas
- 1.6.2. Formatos de archivos gráficos digitales
- 1.6.3. Formas bidimensionales. Análisis de software para creación y retoque de imágenes
- 1.6.4. Formas tridimensionales. Análisis de software para creación de estructuras volumétricas
- 1.6.5. Estructuras gráficas 3D. Introducción. Estructuras de alambre





1.6.6. Dispositivos para visualización e interacción con aplicaciones multimedia
1.6.7. Terminología asignada al sector donde se encuadra la imagen digital
1.7. Expresión artística en soporte digital: Grafismos en Adobe Photoshop
1.7.1. Instalación e introducción a Adobe Photoshop
1.7.2. Herramientas básicas de Adobe Photoshop
1.7.3. Análisis y aprendizaje de Adobe Photoshop
1.7.4. Uso de la herramienta digital en labores gráficas destinadas a la creación de videojuegos
1.8. Escenarios y ambientación para videojuegos
1.8.1. Escenarios y ambientación cartoon
1.8.2. Análisis compositivo
1.8.3. Escenarios y ambientación realista
1.8.4. Análisis compositivo
1.9. Personajes para videojuegos
1.9.1. Personajes cartoon
1.9.2. Análisis compositivo
1.9.3. Personajes realistas
1.9.4. Análisis compositivo
1.10. Presentación de portfolio profesional
1.10.1. Planteamiento
1.10.2. Metodología
1.10.3. Software para la creación del documento
1.10.4. Estudio analítico de portfolios profesionales

Una experiencia educativa única para mejorar tu capacitación en este campo”

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

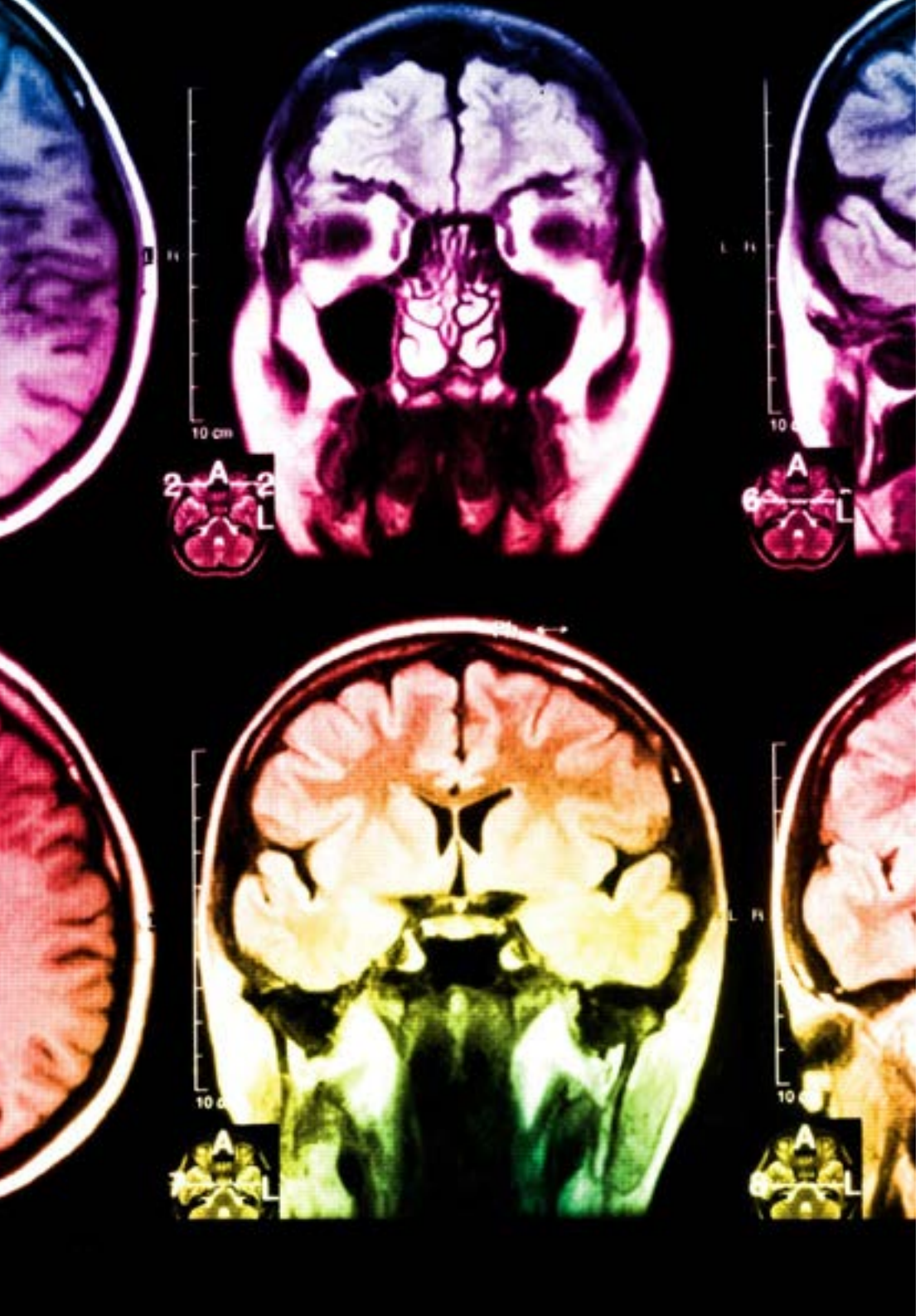
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

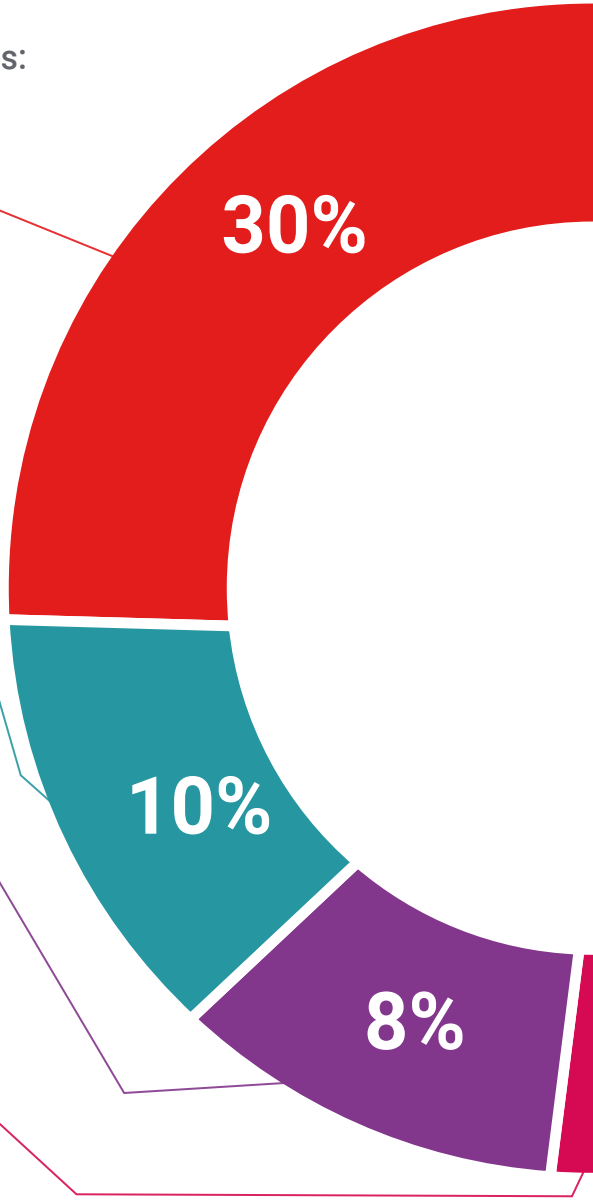
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

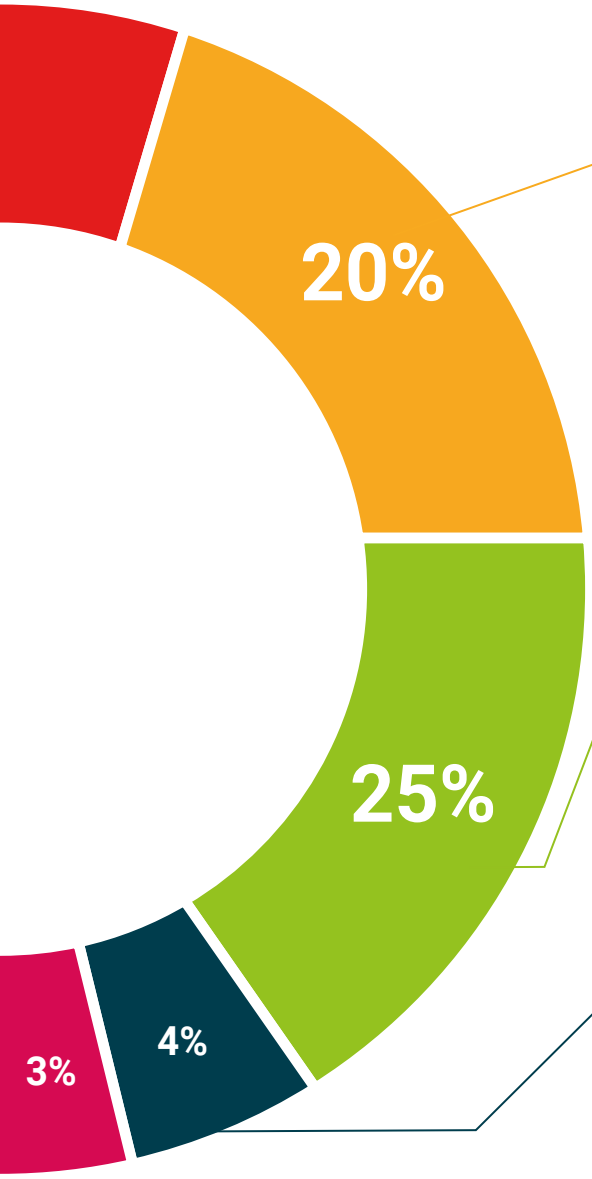
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

05

Titulación

El Diplomado en Expresión Gráfica y Artística garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Expresión Gráfica y Artística** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Expresión Gráfica y Artística**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Expresión Gráfica y Artística

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Expresión Gráfica y Artística

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Expresión Gráfica y Artística



tech universidad tecnológica